

MAN MAINTENANT PER Of The Dark

アイアン・メイテン/フィア・オブ・サ・ターク

<u>CONTENTS</u>

BE QUICK OR BE DEAD	_3
FROM HERE TO ETERNITY	17
AFRAID TO SHOOT STRANGERS	29
FEAR IS THE KEY	47
CHILDHOOD'S END	61
WASTING LOVE	75
THE FUGITIVE	83
CHAINS OF MISERY	97
THE APPARITION	107
JUDAS BE MY GUIDE	117
WEEKEND WARRIOR	129
FEAR OF THE DARK	44



BE QUICK OR BE DEAD

ビー・クイック・オア・ビー・テッド

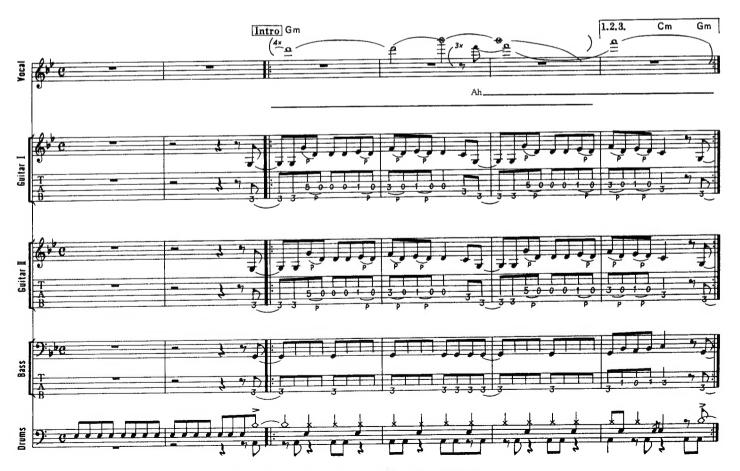
Words & Music by Bruce Dickinson and Jannick Gers

軽快なドラムのフィルから入るこの曲は、アルバムのオープニングを飾るアップ・テンポ・ナンバー。コピー・バンドが大喜びしそうなストレートな構成は、今回のアルバムに収められている中でも1、2を争うとっつき易さだ。

Vo:全体的にシャウト中心の歌い方になるので、細かい歌い回しを気にしているとかえって良くない結果になる。 むしろテクニック的なことよりも「気合い」を重視するべき。

G:イントロのリフは開放弦へのプリングがポイント。プリング・テクニック自体はたいして難しいものではないのだが、開放弦へのプリングの場合、他弦の開放音がノイズとして出てしまい易いので要注意。プリングを行う指が次の弦(4弦プリングの場合3弦)で止まるようなやり方になると良い。囚からのバッキン

グは、単音とコード弾きのバランス、特に右手における手首の使い方に気をつけよう。[2]におけるユニゾン・パターンでは、メロディー的な部分よりもリズムの一致の方にポイントをおくべきだ。2本のギターを合わせるより、ドラムやベースとのユニゾン・フレーズのつもりで練習した方が良い。ギター・ソロにおけるハモリの部分は2人で分けて弾くのも良いが、サウンドの厚みを考えた場合バックがドラムとベースだけになる、ということを考えた上で対処すること。7~8小節目にみられる「トリル&アーム」は、左手でトリルをしながら右手でアーミングを加えるトリッキー・テクニック。割とポピュラーなテクなので確実に決めたいところだ。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd.
Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM

















-

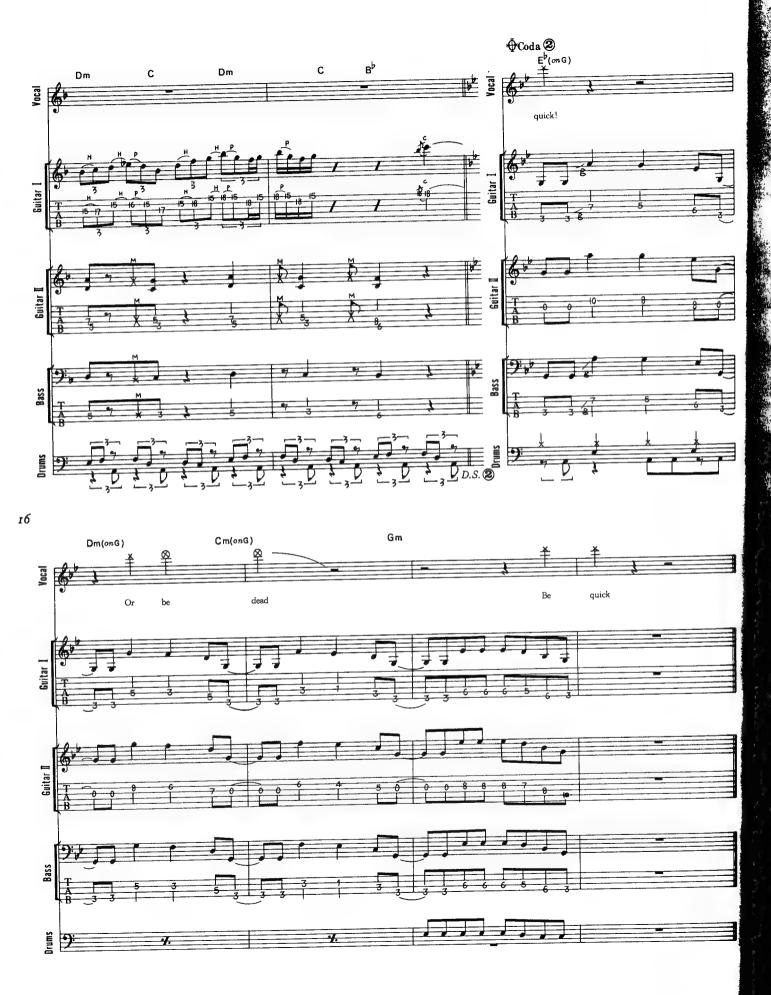














FROM HERE TO ETERNITY

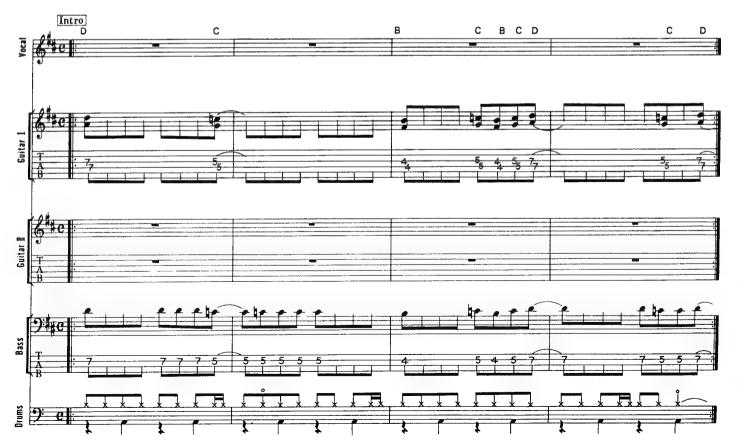
フロム・ヒア・トゥ・エタニティ

Words & Music by Stephen Percy Harris

Vo:アイアン・メイデンにしてはキーガあまり高くない曲なので、楽といえば楽な曲なのだが、それでいて歌い回しは攻撃的というのがこの曲における大きなポイントになっている。

G:イントロのギター1におけるリフ・プレイは、全ての音がスタッカート気味に弾かれているが、これはフラット・ピッキングよりもフィンガー・ピッキングの方がニュアンスを出し易い。やり方は4弦を親指、3弦を人差指でそれぞれ弾く、つまり右手の人差指と親指で2本の弦を"つまむ"要領で弾くわけだ。それをこのテンポで連続して行うことにより、自然にスタッカート気味なサウンドが得られる。この部分、一聴したところではノン・ディストーションのクリーン・トーンに感じるが、よく聴くと微妙に歪んでいる。これはアンプでのディストーション・セッティ

ングに対して、ギター側のヴォリュームを下げることによって得られるナチュラル・オーヴァー・ドライヴ・サウンドであり、つまり決してディストーションをオフにしたものではないのだということを知っておこう。ソロは2本のギターによるバトル形式になっている。どちらがどっちといった区別は特にないので、ギター1のパートの人がギター2側のリードをプレイしても一向に差し支えない。強いていえばギター1はアーミングが多用されるソロなので、アーミングの得意な方が弾くようにしたら良いだろう。 Ds:シンコペ多用の曲にも関わらず、ドラムだけはタイトなビートを刻み続けるパターンが多い。他の楽器に惑わされないよう自分のテンポをしっかりキープしよう。



© Iron Maiden Publishing (Overseas)Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM











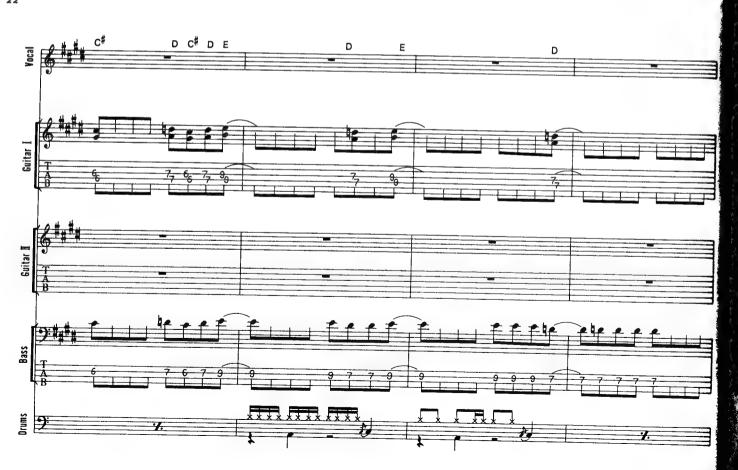
E





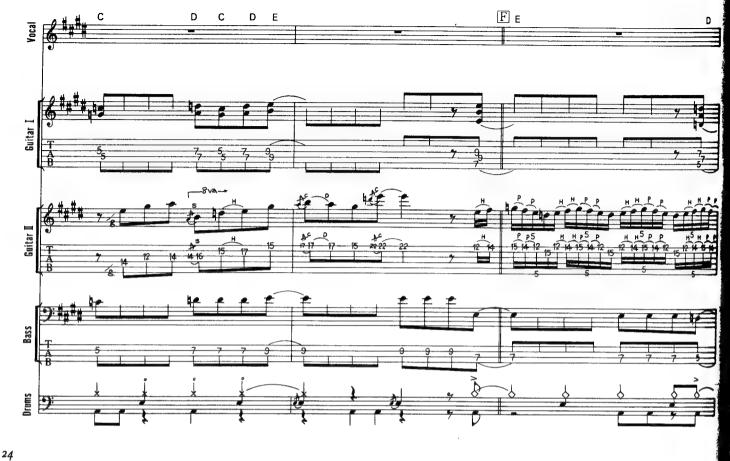






















E(onG 1)

Hell



Free Tempo E(ong #)





AFRAID TO SHOOT STRANGERS

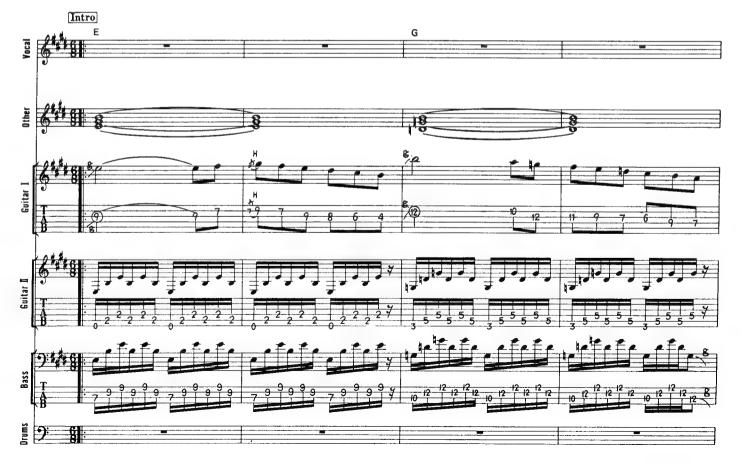
殺戮の恐怖

Words & Music by Stephen Percy Harris

曲調が刻々と変化する "組曲" タイプの構成を持つ、スケールの大きな曲である。インスト部分と歌の部分とのコントラストをどう演出するか等、バンドとしての研究課題の多い作品といえる。テンポ・チェンジが何度も出てくるので、それぞれのテンポやノリをしっかり把握しておくことがまず先決だ。イントロから回までは最拍子となっているが、実際には大きな3拍子のつもりでプレイ。つまり譜面での1小節を "≟拍子×2" でカウントする要領。回でのテンポ・チェンジは直前の小節が≒拍子という変則的なカウントなので、リズム隊を中心に演奏がバラバラにならないように注意すること。この部分ではテンポよりもノリの違いの方が難しいので、実際にバンドで演奏する場合には普通に∯拍子で数えてから回に飛び込んだ方が良さそうである。

G: 回でのギター 2 は、速いテンポの 3 連なのでフル・ピッキグだとちよっとキツイかも。その場合はフレーズの出だしのように、プリングをまじえた弾き方にしても構わない。 5 小節目からはハーモニクスによるフレージングなので、音のカブリを出来るだけ少なくし各弦の音がクリアに聴き分けられるように。 回からのツイン・ギターによるハーモニーは、入ってからよりも入り際の方が大事であることに要注目。ソロでの音使いは普通のペンタトニックと異なるスケールなので、ポジションの把握には充分気をつけること。

B: 回での和音プレイは 1度 5度オクターヴ 左手にコード・フォームを覚え込ませるようにしよう。



































4 I













FEAR IS THE KEY

フィア・イス・ザ・キ・

Words & Music by Bruce Dickinson and Jannick Gers

アラビア風とでもいうか、エスニック・タイプの曲である。途 中からガラッと雰囲気が変わるので、メンバー間で構成をきちん と把握出来ているかあらかじめ確認しておこう。

G:イントロにおけるギター1のリフは、この曲のテーマ・リフとなるものなので細かいフレージング(6弦開放日音の確実なピッキング等)についても厳しいチェックで対処すること。4拍子のカウントの仕方は「4拍子+4拍子」、つまり「1・2・3・4・1・2」と数えるようにすると解り易い。ここでのギター2はスライド・バーを用いた演奏だが、全編にわたって登場するわけではないのでスライドの苦手な人はチョーキングなどで近いニュアンスを意識しながらのノーマル・プレイでも可。回でのギタ

- 2 は、深めのロング・ディレイをかけた上でノィジーなフリー・プレイを心掛けるのだが、ただ適当にメチャクチャやっていたのでは終わりのタイミングを見失ってしまう。 ノイズ・プレイとはいいつつも、バックの演奏をしっかり感じながら弾くようにしよう。 図からのギター1は、アコースティック・ギターのダビングによる"奥行き"がミソ。 雰囲気を近づけるにはやはりコーラス系エフェクトへの切り換え (踏み換え?) がベストであろう。

Ds&B:リズム隊にとって最もヤマ場となるのがEi。比較的ゆっくりなテンポで、なおかつ間の多いパターンが続くこの部分は"リズム・コンピによるソロ・パート"ぐらいの気持ちで真剣に取り組んで欲しい。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd.

Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM







































CHILDHOOD'S END

絶望の淵

Words & Music by Stephen Percy Harris

ペースの打ち出す細かいビートに繰り返されるギターのツイン・ハービニー。アルバム中でも、デビュー当時のスタイルを競もキルでいる作品の一つである。この曲ではキーボードの大幅ないが特徴であり、特に後半の盛り上がりには "第3のギター"と「無くてはならない」「一トを受け持つている。メイデンのコン・パンドには普通キーボーディストはいないだろうから何かっけアーするよう考えるところだが、この曲に関する限り是非・ボーボードは必要である。イントロなどは特にそうで、ツイン・ギターのハモといってもこの部分はオクターヴ・ユニゾンで・カーボードの和音が鳴ってないと原曲における壮大なスケー・脱は全く得られず、それはもう "お寒いサウンド" になってまらのた。この曲1曲の為だけのヘルプで構わないから、キー

ボーディストを引っ張ってくるように。

G: 囚のような1度5度によるアクセント・フレーズを弾く場合に、1度5度フォームを押さえたままあくまで右手でアクセントをコントロールしようと四苦八苦しているギタリストをよく見かけるが、この手のプレイにおけるコツは「基本をルートの単音弾きにおいた上でアクセントの部分だけ5度も押さえる」ということをもう1度しつかり肝に銘じておこう。

B: ©における細かいフレージングはピック弾きならではのも の。ドラムとのリズム・ユニゾンになっているが、ここでのリー ダー・シップはあくまでベーシストがとることを自覚してプレイ するように。



































WASTING LOVE

ウェイスティング・ラヴ

Words & Music by Bruce Dickinson and Jannick Gers

いかにもアイアン・メイデンらしいアイデアの盛り込まれたバラード。テーマ部とサビのメリハリをどうつけるか、というバンドにとけるアレンジの見本といえる作品に仕上がっている。

G:イントロ②におけるギター2のアルペジオ・パターンは曲 全体を通じてのメイン・リフというべきもの。コード・ネームに 惑わされず、あくまでギターのフレーズとして覚え込んでしまう方が良い。ロック・バンドのコピー譜における複雑なコード・ネーム表記というのは、そのほとんどがアルペジオ・パターンに含まれる音とベース音の関係に"後付け"したものであることを知っておこう。ここでのパターンなどは「Emが変化するパターン」とでも覚えた方が解り易いし、〇での5~6小節目は同様に「Amの変化パターン」としてやってしまった方がずっと楽なハズ。

B:ルートのみ、といったオーソドックスなパターンに比べる と、ギターとほとんど対等(もしくは上)な演奏内容なので、こ の曲の練習以外にギターなみの基礎トレーニングを積むことを強 く勧める。もちろんピックを用いて。



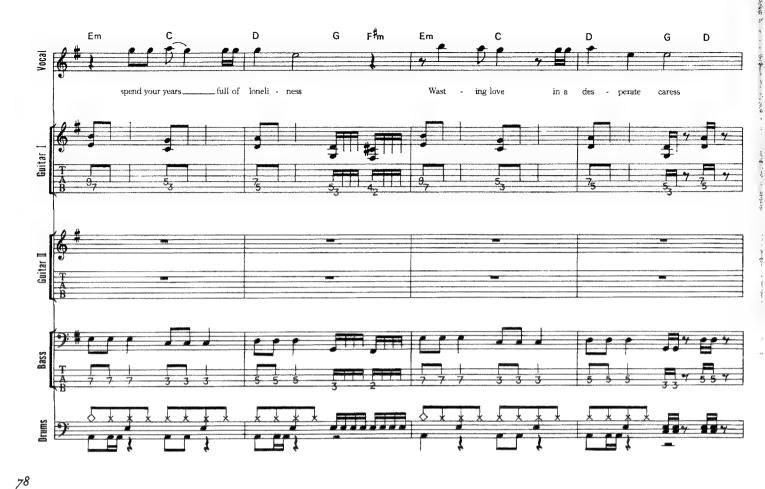
© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd.

Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM

























In the state of th

THE FUGITIVE

終わりなき逃亡

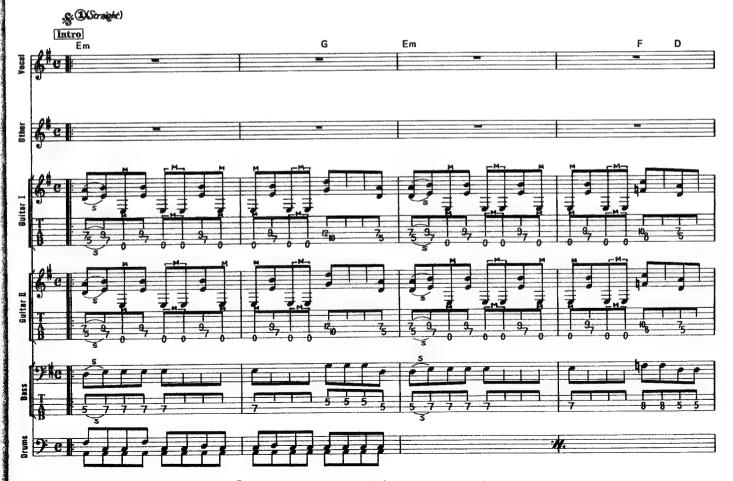
Words & Music by Stephen Percy Harris

イントロ、テーマ、サビ、閻奏、エンディングと、全てにあいてドラマティックな内容を含んだ厚みのある作品。一見同じパターンの繰り返しでありながら手に汗ばむほどの緊張感を与えるやり方は、今でいう"スラッシュ・メタル"の先駆けともいえるアイアン・メイデンお得意の手法。リハーサル・マークごとに目まぐるしく変わる"ノリ"にも要注目だ。テンポ自体に変化は無いのに、ノリというかリズムにグルーヴ感に変化が現れるのは、これといった具体的なコツが無いだけにコピー・パンドにとってはやっかいな代物だろう。やや抽象的な表現になるが、順を追ってノリ方のポイントを指示してみよう。

イントロはアクセント重視のヘヴィなリズムで、囚に入るとタ

イトさを強調、回は2拍4拍のビートを前面に押し出してやればいい。回は最も要注意な部分、ここはテンポ・チェンジのつもりでプレイ。譜面での2小節分を1小節で数える要領の"実質16ビート"として対処して欲しい。回以降のインスト部分は、勢い重視のイケイケ・バート。バンドのメンバー同士のノリさえ合っていれば、リズムが走ろうがお構いナシ(事実本人達もこの部分はどんどん速くなっているのだから…)。ただし、歌に戻った時にノリも戻さなければいけないことをきちんと踏まえておくように。

G:ソロ・パートはあらかじめ練ってあったフレーズが中心なので、テクニカルな面よりもやはりリズムに対するノリ方により注意を払うべきだろう。



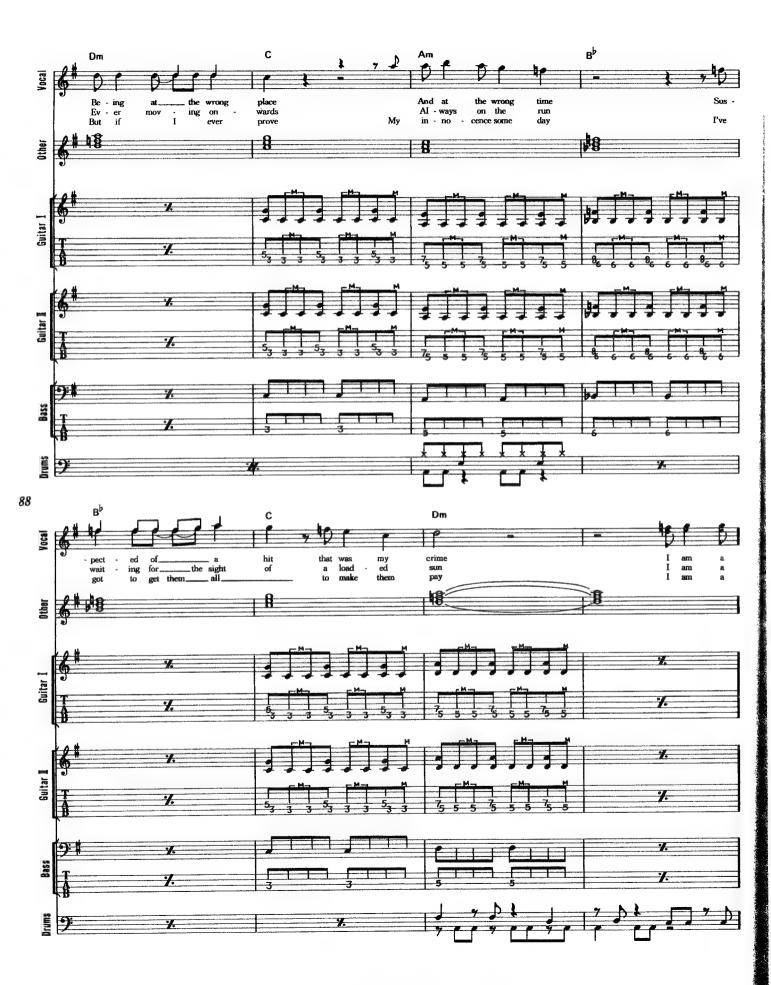
© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM



















1. Guitar I 92 2 Em FB 20 A Guitar I Guitar 🏻











CHAINS OF MISERY

チェインズ・オブ・ミザリー

Words & Music by David Murray and Bruce Dickinson

ノリの良い3連シャッフルのロックン・ロール。シャッフル系 か曲における譜面上のリズム表記〈 ロ=『♪〉)にまず要注意。連 能した8分音符をそのまま弾かず、きちんとハネたビートでプレ ィするように。

G:3連の連続したフレーズ、例えばイントロのにみられるようにフレージングの場合、右手のピッキングは当然のようにダウンとアップを交互に繰り返すオルタネイト・ピッキングになる。ところが、3連という奇数音符で1拍を形成するリズムの場合、計分にあける偶数拍、つまり2拍4拍についてはピッキングが順番的にアップ・ストロークになるのでアクセントがつけにくくなる、というチェック・ポイントがある。具体的な攻略法として

は、テンポを落としてアクセントをダウンでもアップでも同じようにつけられる練習をすると良いだろう。 図のギター2でのフレージングは、同じアクセント・パターンでありながら弦移動も行うパターンとしてより上級の課題といえるものだ。 回はこの曲における唯一のリズム・チェンジのポイント。 ギター1でのアルペジオが中心になるユッタリした感じになる為に、リズムの"ハネ"は一時的に押さえられる。 譜面中に特に指示してないだけに、原曲との聞き比べてユッタリ感の程度を確認して欲しい。 回直前にシャッフルに戻る為の導入フレーズがきっちり用意されているのも見逃せないところ。



© Iron Maiden Publishing (Overseas)Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd.
Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM

























Dadda









THE APPARITION

妖しき者

Words & Music by Stephen Percy Harris and Jannick Gers

図は、ベースがヴォーカルのメロディーとユニゾンでプレイするため、コード・ネームはギターが優先する。歌の部分は図図の2パターンと少ないが、まずここを完璧に仕上げることが一曲を演奏する上で最も大切なこと。ソロ・パートばかりをがむしゃらに頑張る人をよく見掛けるが、ヴォーカルのフォローを第一に考えること。

G: Eのギター2はキーボードでの演奏をギターでフォローレ たモノ。キーボードがメンバーに居るバンドではギター2はギター1とのユニゾンでプレイ。田のギター1は、4小節目のスライドはスライドらしいニュアンスが必要なのではなく、(フィンガリング上そうなっただけで)正確にG*音が鳴るように注意するこ

と。□のギター1。ここでのハーフ・ミュートは、ルート音側の弦に軽く右手の腹が触れる程度のミュートで、力強いダウン・ピッキングでプレイすること。ギター2の2小節目は、ピックを持たない残りの指をアームの上に乗せた状態で弾くのだが、全てダウン・ピッキングで行い、それと連動してアームをチョコンと押すような感じで弾くといいだろう。□□は2人のどちらがソロをとっても構わないので、お互いの得手不得手を考慮してから決定すること。その際音量のバランスには十分な注意が必要で、それぞれのソロ、バッキング時の音量のコントロールをキッチリ行うようにすること。演奏に余裕を持ち、より集中する為にヴォリューム・ペダルの使用を勧める。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM











E7 Guitar I Guitar II IIO F F#7 Guitar II





Tem,

Tempo Change

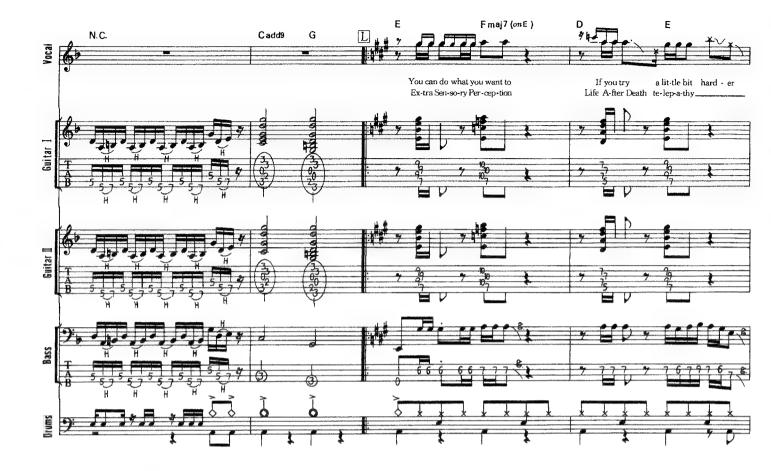


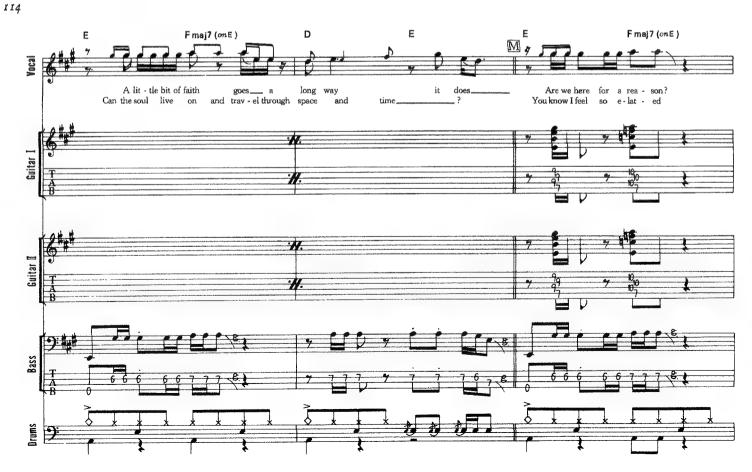
















D E

Fmaj7 (on E)



But I hope that my life's not, an open and what case way one day.

I rejud.

I rejud.

Steel that my life's not, an open and what case way one day.

I rejud.

Steel that my life's not, an open and what case way one day.

I rejud.

Steel that my life's not, an open and what case way one day.

Steel that my life's not, an open and what case way one day.

Steel that my life's not, an open and what case way one day.

JUDAS BE MY GUIDE

ジューダス・ビー・マイ・ガイド

Words & Music by David Murray and Bruce Dickinson

Vo: 凹のサビなどメイデンにしては珍しくポップな一面を持つ一曲と言えるが、他の歌メロに関してはまさにヘヴィの一言。とりあえず基本のメロディーを追ってから、崩して歌って行くといいだろう。コーラスは是非ともキメてもらいたいパートなので、そちらの指導にも力を入れてもらいたい。

G:回のギター1。5小節目1拍目は、3連の休符での"間"をうまく使い、薬指を13fへポジション移動してスムーズにプレイするように。バッキングは合コードはネックを握ったフォームで薬指1本でセーハ、右手は大きなストロークで弾くこと。3・4小節目は左手の余った指と、同時に右手の腹で5・6弦をミュート。当然、右手のストロークも小さくなるので、その分しっかりピッキングするように。回回の速弾きのようにハンマリング、

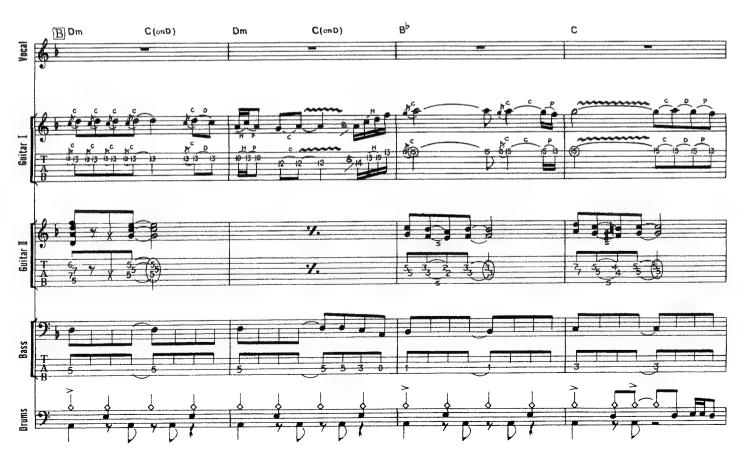
プリングが中心のプレイでは、一つ一つの音をしっかりと出してつなげることが大切。そのためにはノイズ処理、弾かない弦を確実にミュートすることで、よりスピーディーに聴こえるようになるハズ。ハンマリング、プリングの強弱のコントロールや、ミュート・テクニックをもう一度トリルの練習から始めるのもプラスになるだろう。

リズム隊は、シンプルながらも小節内でのシンコペなど一体感のある演奏に注目してもらいたい。特に難しい部分がない分、正確なプレイを期待する。囚の§拍子の所は倍(8分)でカウントを取りながら、ギターのバッキングのメロディーを各自で覚えてしまう方が合わせ易いだろう。



© Iron Marden Publishing (Overseas) Ltd., 'Zomba Music Publishing Ltd.
Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM

















Gm

ed

ed

Is Is

·////.

·////.

·1111.

4. •////.

that all there is? that all there is? Can

Is that

C(onE)

ery - thing's ery - one's

wast

С

now.

Dm

Ev Ev









C(onD)

C(onD)









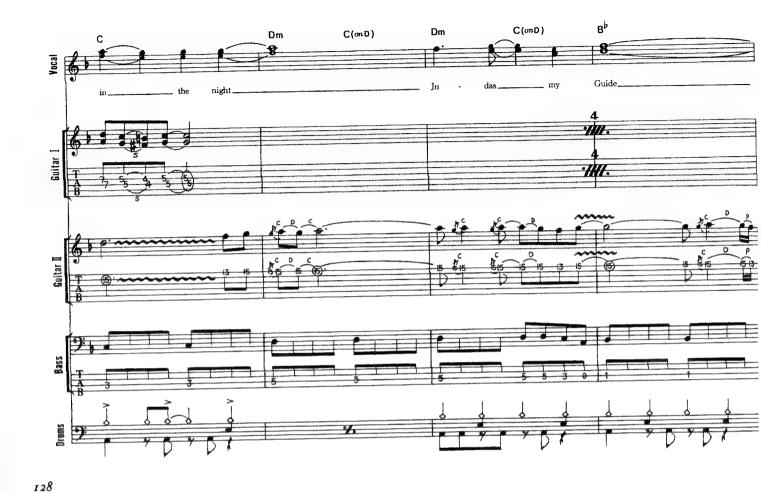


-(849)-



Gm

С



WEEKEND WARRIOR

ウイークエンド・ウォリアー

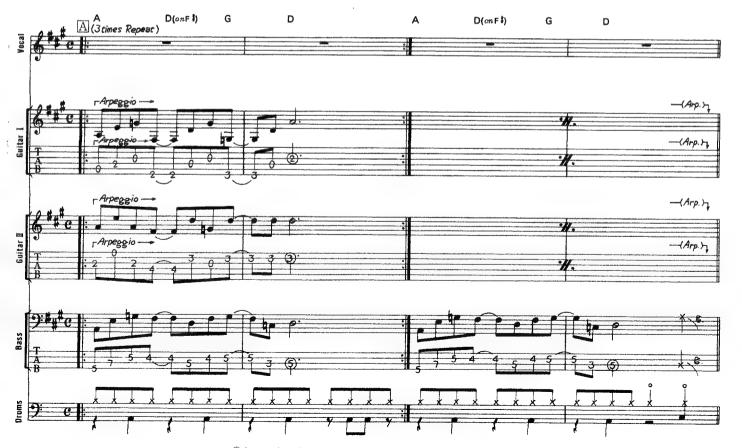
Words & Music by Stephen Percy Harris and Jannick Gers

ビートの効いたミディアム・テンポのロック・ナンバー。回では3人目のギタリストが居るのであれば、アコースティック・ギターを1本加えると、尚雰囲気が出るのでトライしてもらいたい。

G: 囚のギター1のアルペジオ。開放弦を使う場合、その開放弦の響きを大切にするため左手のフィンガリングは弾くべきいくつかのポジションを押えるのにすぎない。その分ピッキングを一つ間違えると関係のない音(特に開放弦)が出てしまい、収拾がつかなくなるので慎重にプレイすること。 図のギター・ソロ。1 小節目はいわゆる特殊奏法で、簡単に言えば普通のハーモニクスを右手と左手が反対の役割で弾く……かえってわかりにくいと思うので、やり方を説明すると、右手の横つ腹を弦の上に乗せてブ

リッジ付近から徐々にネック方面へスライドしながら左手は任意のポジション (ハーモニクスが出やすいポジション) でトリルをする。この時、右手を強く押え付けすぎたり、左手のトリルが弱いとハーモニクスによるトリッキーなピッチの変化が得られないので注意。十分歪ませた状態でアンプを鳴らしながら弾いてみれば、すぐに感じがつかめるので原曲を参考にして練習してもらいたい。

B: 図ではギターと同じように8分で切る音と1拍伸ばす音とをハッキリ区別することが大切。スネアの音を良く聞きながら演奏すること。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM





С

just

may - be

D(onF1)

Feel .

G

_ the ten



G

be - gins_

when you're one of the crowd,

_the ad -ren - a - lin's high,

D(on F #)

And the game

C















G

D

G

D(onf 1)

D



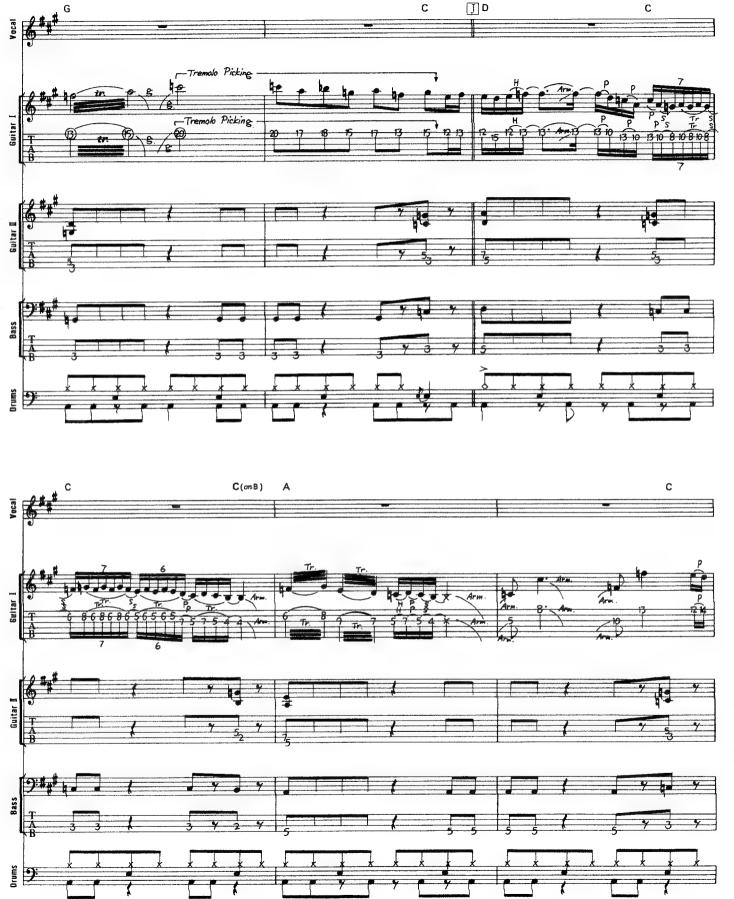
the southenside states of

GANG 1 10 AND 181

4 7.4 4 4.400

* * *

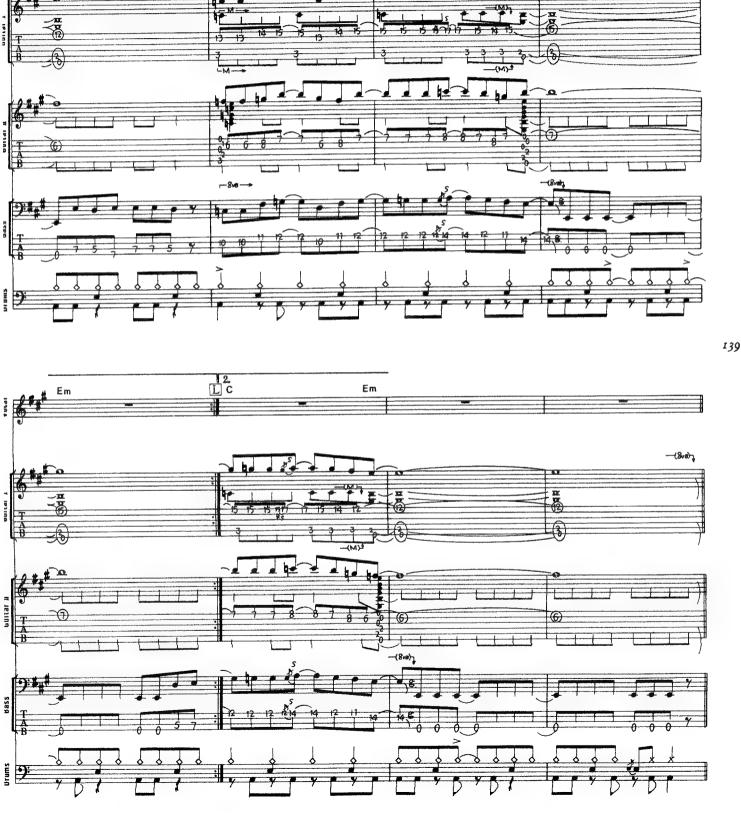




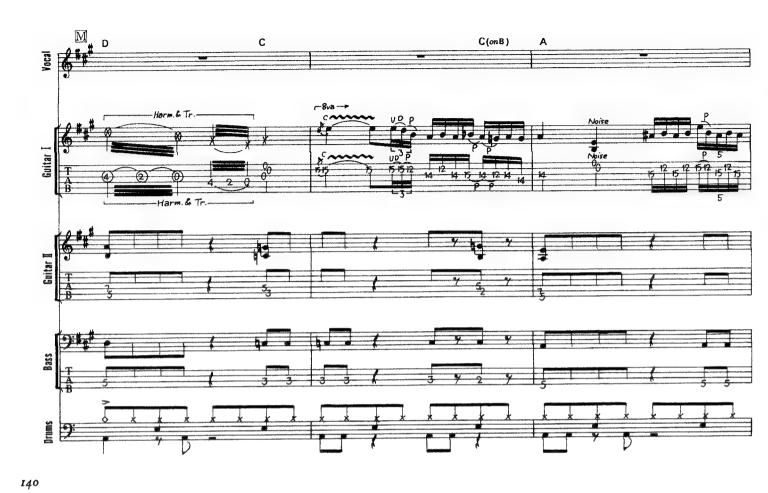


The statement of the st





Em









ΝD







FEAR OF THE DARK

フィア・オブ・サ・ダーク

Words & Music by Stephen Percy Harris

図の入りは、各バンドによりアバウトな解釈で演奏してもかまわない部分。 図の最後の音をめいっぱい 引張っても、そのままイン・テンポっぽくサラリと入るも良し。 図の頭でペースとギター2のタイミングとテンポが合い、それがギター1に伝わるように練習すること。

G:②のギター1は、②のヴォーカル・メロディーをギターで"歌う"と言う感覚が大事で、譜面で表わせない微妙なタメと言ったモノを研究してもらいたい。②のギター・ソロ。7小節目の2弦15fは必ず中指から始めること。4拍目の裏の3~2~1弦のピッキングは全てダウンで弾き、上から下へなでるような感じで(3弦を弾いた後で、ピックが2弦に当たって止まるように)アルペジオっぽく弾き、8小節目の頭は帰りのアップ・ピッキン

グとなる、ゆっくりのテンポで3連のリズムが出せるように練習すること。

B:譜面上のアクセントは、チョッパー・スタイルでのプル。 ピックを持っているので中指、又は薬指を弦に引掛けてボディの 反対側にはじくようにしてプレイ。オクターブの和音は、残りの 3本の指の爪の方を使って、ジャンケンのグーからパーのように 開きながら弾く。この時、同時に右手首のスナップを効かせると、 よりアクセントが強調され迫力が出る。

テンポ・チェンジや転調なども含めて、目まぐるしくパターンが変わると言うこともあり、各々、ドラムのフィルなどに耳を向け自分なりに曲を把握するように努力すること。

144













 B^b

Dm



Fear of the dark

I have on

I have a

Sea of the dark

Sea o

























Dm











Dm



Ðm









